

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup handal dalam memperbaiki praktik berbagai bidang. Dalam bidang pendidikan dan kurikulum, penyediaan dana untuk penelitian dan pengembangan masih dibawah 1%. Oleh karena itu, kemajuan di bidang pendidikan seringkali tertinggal jauh dibandingkan bidang industri (Sugiyono, 2015: 407-408).

Penelitian dan pengembangan merupakan “jembatan” antara penelitian dasar yang bertujuan untuk menemukan pengetahuan tentang fenomena yang mendasar dan penelitian terapan yang bertujuan untuk menemukan pengetahuan yang secara praktis dapat diaplikasikan. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk (Sugiyono, 2015: 10-11).



**Gambar 2.1. Penelitian Pengembangan Merupakan “Jembatan” Antara *Basic Research* Dan *Applied Research* (Sugiyono, 2015: 11)**

Penelitian dasar (*basic research*) disebut juga penelitian murni (*pure research*) atau penelitian pokok (*fundamental research*) adalah penelitian yang diperuntukkan bagi pengembangan suatu ilmu pengetahuan serta diarahkan pada pengembangan teori-teori yang ada atau menemukan teori baru. penelitian dasar lebih diarahkan untuk mengetahui, menjelaskan, dan memprediksikan fenomena alam dan sosial. Hasil dari penelitian dasar mungkin belum dapat dimanfaatkan secara langsung, akan tetapi sangat berguna untuk kehidupan yang lebih baik. Tujuan penelitian dasar adalah untuk menambah pengetahuan dengan prinsip-prinsip dasar, hukum-hukum ilmiah, serta untuk meningkatkan pencarian dan metodologi ilmiah menurut Sukmadinata (Trianto, 2010: 167).

Menurut Sukardi (Trianto, 2010: 168) menyatakan bahwa penelitian terapan atau *applied research* dilakukan berkenaan dengan kenyataan-kenyataan praktis, penerapan, dan pengembangan ilmu pengetahuan yang dihasilkan oleh penelitian dasar dalam kehidupan nyata. Penelitian terapan berfungsi untuk mencari solusi tentang masalah-masalah tertentu. Tujuan utama penelitian terapan adalah pemecahan masalah sehingga hasil penelitian dapat dimanfaatkan untuk kepentingan manusia baik secara individu atau kelompok maupun untuk keperluan industri atau politik dan bukan untuk wawasan keilmuan semata.

Penelitian ini menguji manfaat dari teori-teori ilmiah serta mengetahui hubungan empiris dan analisis dalam bidang-bidang tertentu. Penelitian terapan dapat pula diartikan sebagai studi sistematis dengan tujuan menghasilkan tindakan aplikatif yang dapat dipraktikkan bagi pemecahan masalah tertentu. Hasil penelitian terapan tidak perlu sebagai suatu penemuan baru, tetapi merupakan aplikasi baru dari penelitian yang sudah ada (Trianto, 2010: 169).

Borg and Gall (Sugiyono, 2015: 9) menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Berbagai macam produk yang digunakan dalam pembelajaran merupakan material yang mendukung kelancaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Dari beberapa paham ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan adalah salah satu metode penelitian dalam bidang pendidikan yang bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, dan memvalidasi suatu produk. Produk-produk hasil dari penelitian dan pengembangan tersebut tidak lain untuk digunakan sebagai material dalam mendukung proses pembelajaran.

## **2. Bahan Ajar Wallchart**

### **2.1 Pengertian Bahan Ajar Wallchart**

Menurut Hamdani (2011: 218), bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas, baik berupa bahan tertulis atau tidak tertulis. Sejalan dengan pendapat dari *National Centre for Competency Based Training* yang menyatakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun tak tertulis (Ahmadi, Khoiru & Sofan Amri, 2014: 156).

Bahan ajar dapat berupa bahan ajar cetak (*printed*), seperti *hand out*, buku, modul, Lembar Kerja Siswa (LKS), brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, dan model/maket; bahan ajar dengar atau program audio, seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk* audio; bahan ajar pandang dengar (audiovisual), seperti video *compact disk* dan film; bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*), seperti *compact disk interactive* (Prastowo 2014: 40-41). Dari berbagai pendapat di atas dapat diarikan bahwa bahan ajar adalah merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar (Ahmadi, Khoiru & Sofan Amri, 2014: 157).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar adalah bahan yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi baik tertulis maupun tidak. Seperti bahan ajar cetak, audio, visual, audiovisual serta bahan ajar interaktif. Salah satu fokus dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah bahan ajar cetak *wallchart*.

*Wallchart* biasanya masuk dalam kategori alat bantu dalam melaksanakan pembelajaran, namun dalam hal ini *wallchart* didesain sebagai bahan ajar (*National Center for Competency Based Training*, 2007). Karena didesain sebagai bahan ajar, maka *wallchart* harus memenuhi kriteria sebagai bahan ajar antara lain bahwa memiliki kejelasan tentang KD dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik, diajarkan untuk beberapa lama, dan bagaimana cara menggunakannya. Sebagai contoh *wallchart* tentang siklus makhluk hidup binatang antara ular, tikus dan lingkungannya (Umam 2016: 48).

*Wallchart* sendiri dapat diartikan sebagai bahan cetak, biasanya berupa bagan siklus/proses atau grafik yang menunjukkan posisi tertentu. Agar *wallchart*

terlihat lebih menarik bagi siswa maupun guru, maka *wallchart* didesain dengan menggunakan tata warna dan pengaturan proporsi yang baik (Ahmadi, Khoiru & Sofan Amri 2014: 173). Menurut Hamdi dan Afkar (2014: 2) mengatakan bahwa media *wallchart* adalah benda yang sebenarnya yang dapat diamati secara langsung oleh panca indera dengan cara melihat, mengamati, dan memegangnya secara langsung tanpa melalui alat bantu.

Dari uraian pengertian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar *wallchart* adalah bahan ajar cetak berupa bagan atau siklus dengan penerapan tata letak dan tata warna. Dapat diamati secara langsung tanpa melalui alat bantu lainnya sehingga mempermudah guru serta siswa dalam proses belajar mengajar baik di kelas maupun di luar kelas.

## **2.2 Struktur Bahan Ajar *Wallchart***

Ahmadi, Khoiru & Sofan Amri (2014: 174) *Wallchart* adalah bahan ajar cetak, biasanya berupa siklus/proses atau grafik yang bermakna menunjukkan posisi tertentu. Misalnya tentang siklus makhluk hidup binatang antara ular, tikus, dan lingkungannya atau proses dari suatu kegiatan laboratorium. Dalam mempersiapkan *wallchart* paling tidak berisi tentang.

- a. Judul diturunkan dari KD atau materi pokok sesuai dengan besar kecilnya materi.
- b. Petunjuk penggunaan *wallchart*, dimaksudkan agar *wallchart* tidak terlalu banyak tulisan.
- c. Informasi pendukung dijelaskan secara jelas, padat, menarik dalam bentuk gambar, bagan atau siklus.

- d. Tugas-tugas ditulis dalam lembar kertas lain, misalnya berupa tugas membaca buku tertentu yang terkait dengan materi belajar dan membuat resumennya.
- e. Tugas lain misalnya menugaskan siswa untuk menggambar atau membuat bagan ulang. Tugas dapat diberikan secara individu atau kelompok.
- f. Penilaian dapat dilakukan terhadap hasil karya dari tugas yang diberikan.
- g. Menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat memperkaya materi misalnya buku, majalah, internet, jurnal hasil penelitian.

**Tabel 2.1 Struktur Bahan Ajar Cetak dan Bahan Ajar Model atau Maket (Prastowo, 2015: 68)**

No.	Komponen	Ht	Bu	Ml	LKS	Bro	Lf	Wch	F/Gb	Mo/M
1.	Judul	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	Petunjuk Belajar	---	---	√	√	---	---	---	---	---
3.	KD/MP	---	√	√	√	√	√	**	**	**
4.	Informasi Pendukung	√	√	√	√	√	√	**	**	**
5.	Latihan	---	√	√	---	---	---	---	---	---
6.	Tugas/langkah kerja	---	---	√	√	---	---	---	**	**
7.	Penilaian	---	√	√	√	√	√	**	**	**

Keterangan:  
Ht= *handout*, Bu= buku, Ml= modul, LKS= Lembar Kegiatan Siswa, Bro= brosur, Lf= *leaflet*, Wch= *wallchart*, F/Gb= foto/gambar, Mo/M= model/maket  
\*\* = pada kertas lain

Uraian penyusunan bahan ajar *wallchart* diatas tidak terlepas dari struktur bahan ajar cetak sebagaimana yang ada pada tabel 2.1 Struktur bahan ajar cetak dan bahan ajar model atau maket menurut Prastowo (2015: 68). Berdasarkan uraian penyusunan dan tabel struktur bahan ajar tersebut guru dapat membuat sendiri bahan ajar yang ingin dikembangkan.

### 2.3 Tujuan Pembuatan Bahan Ajar

Prastowo (2015: 26) menyatakan bahwa untuk tujuan pembuatan bahan ajar, setidaknya ada empat hal pokok yang melingkupinya, antara lain.

- a. Membantu peserta didik dalam mempelajari sesuatu.
- b. Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar, sehingga mencegah timbulnya rasa bosan pada peserta didik.
- c. Memudahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.
- d. Agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Sedangkan Ahmadi, Khoiru & Sofan Amri (2014: 159) menguraikan tujuan bahan ajar sebanyak tiga poin, yaitu.

- a. Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial siswa.
- b. Membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar disamping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- c. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Dilihat dari poin-poin yang disampaikan oleh Prastowo dan Ahmadi, Khoiru & Sofan Amri maka dapat dilihat secara garis besar bahwa tujuan pembuatan bahan ajar adalah untuk mempermudah siswa dalam kegiatan belajar, tidak membuat siswa cepat bosan dalam belajar sesuatu dan menjadikan kegiatan belajar lebih menarik bagi siswa sehingga memudahkan guru dalam proses menyampaikan materi ajar.

## 2.4 Manfaat Pembuatan Bahan Ajar

Adapun manfaat atau kegunaan pembuatan bahan ajar dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kegunaan bagi pendidik dan kegunaan bagi peserta didik (Prastowo, 2015: 27-28).

### a. Kegunaan bagi pendidik

Setidaknya, ada tiga kegunaan pembuatan bahan ajar bagi pendidik, di antaranya sebagai berikut.

- 1) Pendidik akan memiliki bahan ajar yang dapat membantu dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
- 2) Bahan ajar dapat diajukan sebagai karya yang dinilai untuk menambah angka kredit pendidik guna keperluan kenaikan pangkat.
- 3) Menambah penghasilan bagi pendidik jika hasil karyanya diterbitkan.

### b. Kegunaan bagi peserta didik

Apabila bahan ajar tersedia secara bervariasi, inovatif, dan menarik, maka paling tidak ada tiga kegunaan bahan ajar bagi peserta didik, di antaranya sebagai berikut.

- 1) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 2) Peserta didik lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan pendidik.
- 3) Peserta didik mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

Ahmadi, Khoiru & Sofan Amri (2014: 159) mengemukakan bahwa ada sejumlah manfaat yang diperoleh apabila seorang guru mengembangkan bahan ajar sendiri, yakni antara lain: *pertama*, diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan



kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, *kedua*, tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit untuk diperoleh, *ketiga*, bahan ajar menjadi lebih kaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi, *keempat*, menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar, *kelima*, bahan ajar akan mampu membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan siswa karena siswa akan merasa lebih percaya kepada gurunya.

Dengan tersedianya bahan ajar yang bervariasi, maka siswa akan mendapatkan manfaat yaitu, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Siswa akan lebih banyak mendapat kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru. Siswa juga akan mendapat kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

### **3. Pembelajaran Matematika Dan Pecahan**

Heruman (2013: 2) dalam bukunya Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar mengatakan bahwa dalam mengajarkan matematika, guru harus memahami bahwa kemampuan setiap siswa berbeda-beda, serta tidak semua siswa menyukai mata pelajaran matematika. Konsep-konsep pada kurikulum matematika SD dapat dibagi menjadi tiga kelompok besar yaitu penanaman konsep dasar (penanaman konsep), pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan. Akan tetapi, untuk menuju tahap keterampilan tersebut harus melalui langkah-langkah benar yang sesuai dengan kemampuan dan lingkungan siswa.

Bruner (Heruman, 2013: 4) dalam metode penemuannya mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran matematika siswa harus menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang diperlukannya. ‘Menemukan’ disini terutama adalah ‘menemukan lagi’ (*discovery*), atau dapat juga menemukan yang sama sekali baru (*invention*). Oleh sebab itu siswa tidak serta merta diberikan materi dalam bentuk akhir, dalam pembelajaran ini guru harus lebih banyak berperan sebagai pembimbing dibandingkan sebagai pemberitahu.

Pada pembelajaran matematika harus terdapat keterkaitan antara pengalaman belajar siswa sebelumnya dengan konsep yang akan diajarkan. Hal ini sesuai dengan “pembelajaran spiral”, sebagai konsekuensi dalil Bruner. Dalam setiap konsep berkaitan dengan konsep lain, dan suatu konsep menjadi prasyarat bagi konsep yang lain. Oleh karena itu siswa harus lebih banyak diberi kesempatan untuk melakukan keterkaitan tersebut. Akan tetapi, siswa dapat juga mencoba-coba menghafalkan informasi baru tanpa menghubungkan pada konsep-konsep yang telah ada dalam struktur kognitifnya (Heruman, 2013: 5).

Ruseffendi (Heruman, 2013: 1) membedakan antara belajar menghafal dengan belajar bermakna. Pada belajar menghafal, siswa dapat belajar dengan menghafalkan apa yang sudah diperolehnya. Sedangkan belajar bermakna adalah belajar memahami apa yang sudah diperolehnya, dan di kaitkan dengan keadaan lain sehingga apa yang dipelajari akan lebih dimengerti. Suparno (Heruman, 2013: 5) menyatakan bahwa belajar bermakna terjadi apabila siswa mencoba menghubungkan fenomena baru kedalam struktur pengetahuan mereka dalam setiap penyelesaian masalah.

Purnomo (2015: 10) Kata pecahan berasal dari kata latin *fractio*, suatu bentuk kata lain dari *frangere*, yang berarti membelah (memecah). Secara historis, pecahan pertama kali digunakan untuk mempresentasikan bilangan yang bernilai kurang dari bilangan cacah serta digunakan dalam memecah dan membagi makanan, perdagangan, dan pertanian. Terdapat juga pendapat lain tentang pecahan yaitu dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh. Dalam ilustrasi gambar, bagian yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan, yang biasanya ditandai dengan arsiran. Bagian inilah yang dinamakan pembilang. Adapun bagian yang utuh adalah bagian yang dianggap satuan, dan dinamakan penyebut (Heruman, 2013: 43).

Berdasarkan definisi-definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran matematika pecahan merupakan proses upaya secara sadar untuk mengembangkan cara berfikir, memahami arti bagian dari sesuatu yang utuh sehingga dapat membantu manusia dalam memahami permasalahan sosial, ekonomi, dan alam terutama yang ada disekitar tempat tinggal.

#### **4. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar**

Siswa sekolah dasar atau peserta didik merupakan anak-anak yang sedang mengalami tahap perkembangan yang disebut dengan masa pertengahan dan akhir anak-anak. Bagi sebagian besar anak-anak, hal ini merupakan perubahan besar dalam pola kehidupannya. Sebab, masuk kelas satu merupakan peristiwa penting bagi anak yang dapat mengakibatkan terjadinya perubahan dalam sikap, nilai, dan perilaku (Desmita, 2015: 152).

Piaget percaya bahwa pemikiran anak-anak berkembang menurut tahap-tahap atau periode-periode yang terus bertambah kompleks, hal tersebut dapat dilihat pada tabel perkembangan kognitif Piaget (Desmita, 2015: 46).

**Tabel 2.2 Tabel Perkembangan Kognitif Piaget (Desmita, 2015: 46-47)**

Tahap	Usia/Tahun	Gambaran
Sensorimotor	0 – 2	Bayi bergerak dari tindakan refleks instinktif pada saat lahir sampai permulaan pemikiran simbolis. Bayi membangun suatu pemahaman tentang dunia melalui pengkoordinasian pengalaman-pengalaman sensor dengan tindakan fisik.
Preoperational	2 – 7	Anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Kata-kata dan gambar-gambar ini menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensor dan tindakan fisik.
Concrete operational	7 – 11	Pada saat ini anak dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkrit dan mengklarifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda.
Formal operational	11 – 5	Anak remaja berpikir dengan cara yang lebih abstrak dan logis. Pemikiran lebih idealistik.

Desmita (2015: 46) Teori perkembangan Piaget adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dengan dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian di sekitarnya. Banyak sekali hal dan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan seorang anak sehingga anak belajar memahami apa penyebab serta akibat terjadinya sebuah perubahan yang ada dalam kehidupan yang dijalani.

Menurut Piaget, perkembangan masing-masing tahap tersebut merupakan hasil perbaikan dari perkembangan tahap sebelumnya. Hal ini berarti bahwa menurut teori tahapan Piaget, setiap individu akan melewati serangkaian perubahan kualitatif yang bersifat invariant, selalu tetap, tidak melompat atau mundur. Perubahan-perubahan kualitatif ini terjadi karena tekanan biologis untuk

menyesuaikan diri dengan lingkungan serta adanya pengorganisasian struktur berfikir (Desmita, 2015: 47).

Dapat dilihat pada tabel teori Piaget bahwa pemikiran anak-anak usia sekolah dasar disebut pemikiran operasional konkrit (*concrete operational*) yang dimulai ketika anak berusia 7 tahun sampai 11 tahun. Menurut Johnson & Meddinus Anak pada masa konkrit operasional sudah mampu menyadari konservasi, yaitu kemampuan anak untuk berhubungan dengan sejumlah aspek yang berbeda secara serempak (Desmita, 2015: 156).

Setelah mampu mengkonversi angka, maka anak bisa mengkonversi dimensi-dimensi lain, seperti isi dan panjang. Kemampuan anak melakukan operasi-operasi mental dan kognitif ini memungkinkannya mengadakan hubungan yang lebih luas dengan dunianya. Dalam usia operasional konkrit ini apa yang dipikirkan oleh anak masih terbatas pada hal-hal yang ada hubungannya dengan sesuatu yang konkrit, suatu realitas secara fisik, benda-benda nyata. Sebaliknya, benda-benda atau peristiwa-peristiwa yang tidak ada hubungannya secara jelas dan konkrit dengan realitas, masih sulit dipikirkan oleh anak (Desmita, 2015: 157).

Sejalan dengan definisi-definisi yang diuraikan di atas yang menjelaskan tentang karakteristik siswa sekolah dasar pada umumnya memiliki banyak kesamaan dengan karakteristik siswa kelas V SDN Tulusrejo 02 Malang khususnya yang menjadi populasi dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Siswa mulai belajar memahami keadaan, menjelaskan peristiwa-peristiwa yang terjadi disekitarnya serta merepresentasikan materi yang dipelajari dengan mengkaitkannya pada dunia nyata atau kehidupan sehari-hari.

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan pertama dari penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Maharani, (2012) yang berisi pembahasn tentang peningkatan pembendaharaan kata melalui penggunaan *wallchart* pada siswa kelas 5 SDN Parangjoro 1 Sukoharjo. Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah pada materi bahasa Inggris. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan dengan 2 siklus yang terdiri dari 6 tahap yaitu identifikasi masalah (*identifiying the problem*), rencana tindakan (*planning the action*), implementasi tindakan (*implementing the action*), observasi tindakan (*observing the action*), refleksi tindakan (*reflecting the action*), dan merevisi perencanaan (*revising the plan*).

Hasil dari penelitian tersebut adalah *wallchart* dapat digunakan untuk memotivasi siswa dalam peningkatan pembendaharaan kata, siswa mampu mengingat arti dari sebuah kata dalam bahasa Inggris, kesalahan pengucapan bahasa Inggris pada siswa lebih berkurang dibandingkan dengan sebelum menggunakan *wallchart*. Keberhasilan dari penelitian ini juga dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post test* yang dilakukan pada siklus pertama berada diantara 54,5 sampai 66,2, dan hasil dari *post test* pada siklus kedua memperlihatkan peningkatan menjadi 77.

Penelitian relevan yang kedua dilakukan oleh Umam (2016). Penelitian tersebut berisi pembahasan mengenai penggunaan media belajar *wallchart* dalam pengembangan kreatifitas belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MA Matholiul Had Pucakwangi Pati. Penelitian tersebut merupakan jenis penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian tersebut

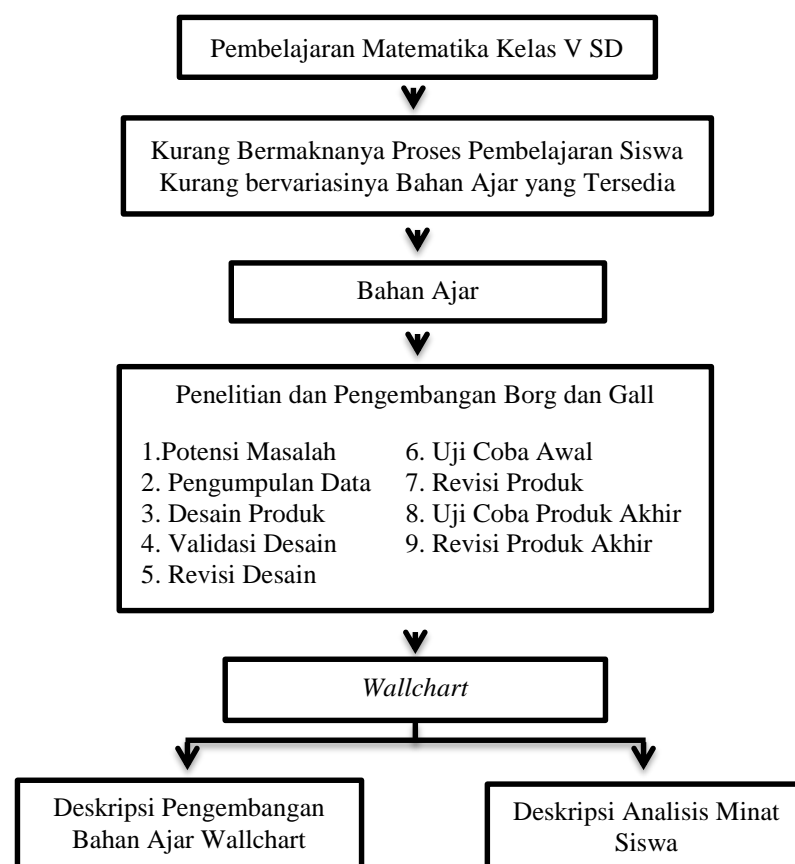
menunjukkan bahwa meningkatnya moral peserta didik dengan perilaku santun, meningkatnya prestasi secara akademik dilihat dengan naiknya rata-rata nilai ulangan harian siswa dari 7 menjadi 7,5 dan meningkatnya keterampilan/skill peserta didik, terbentuknya kemampuan kepemimpinan pada peserta didik.

Dilihat dari penelitian terdahulu terdapat beberapa kesamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis tentang bagaimana respon siswa terhadap bahan ajar *wallchart*, kemudian muatan mata pelajaran pada penelitian relevan yang pertama memiliki fokus bahasan pada satu mata pelajaran saja. Terdapat juga perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti, dilihat dari metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan atau *research and development*, sedangkan penelitian relevan pertama menggunakan metode penelitian tindakan atau *action research method*. Pada penelitian relevan kedua menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*) dengan siswa sekolah MA (Madrasah Aliyah) sebagai populasi dari penelitian.

### **C. Kerangka Pikir**

Kerangka pikir menggambarkan bagaimana pembelajaran matematika kelas V di sekolah dasar dengan beberapa permasalahan yang ada seperti kurang bermaknanya proses pembelajaran siswa dan kurang bervariasi bahan ajar yang tersedia. Berdasarkan permasalahan tersebut menyebabkan minat siswa dalam belajar berkurang sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan semestinya. Dari permasalahan yang telah diamati oleh peneliti khususnya pada siswa kelas V SDN Tulusrejo 02 Malang yang menjadi latar belakang

pengambilan keputusan peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan bahan ajar dengan beberapa kriteria seperti praktis, mudah dipahami dan tentunya menarik salah satunya adalah bahan ajar *wallchart*. Penelitian dan pengembangan bahan ajar *wallchart* juga bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan bahan ajar serta minat siswa setelah menggunakan bahan ajar.



**Gambar 2.2 Kerangka Pikir**